Nr.47
19.11.98
FF 13,00 • FL 3,85 • LIRE 3500 • PTAS 325 • LFRS 75 • [illegible] 450
E 19002 C
4 398550 003203 47
sFr. 3.40 S 25,- DM 3,20

Walt Disneys

MICKY MAUS

Trendy HANDY

Teil 2

Telefon-Box!

Rubbel SPASS

Große Schlussverlosung!

COMIC-SPASS, DASS ES NUR SO KRACHT!

NEU!

TOP-STORY!
Sklave Donaldus belauscht Verschwörungs-Pläne im alten Rom...

Ab 10.11. im Handel!

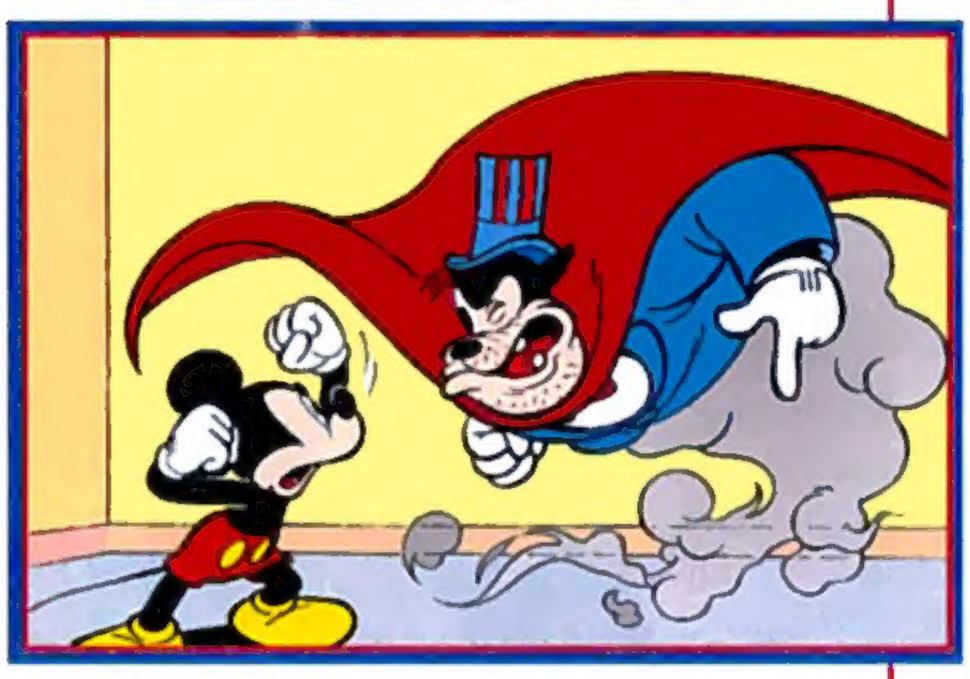
© DISNEY

Lustiges Taschenbuch **Ab nach Entenhausen!**

InHaLt

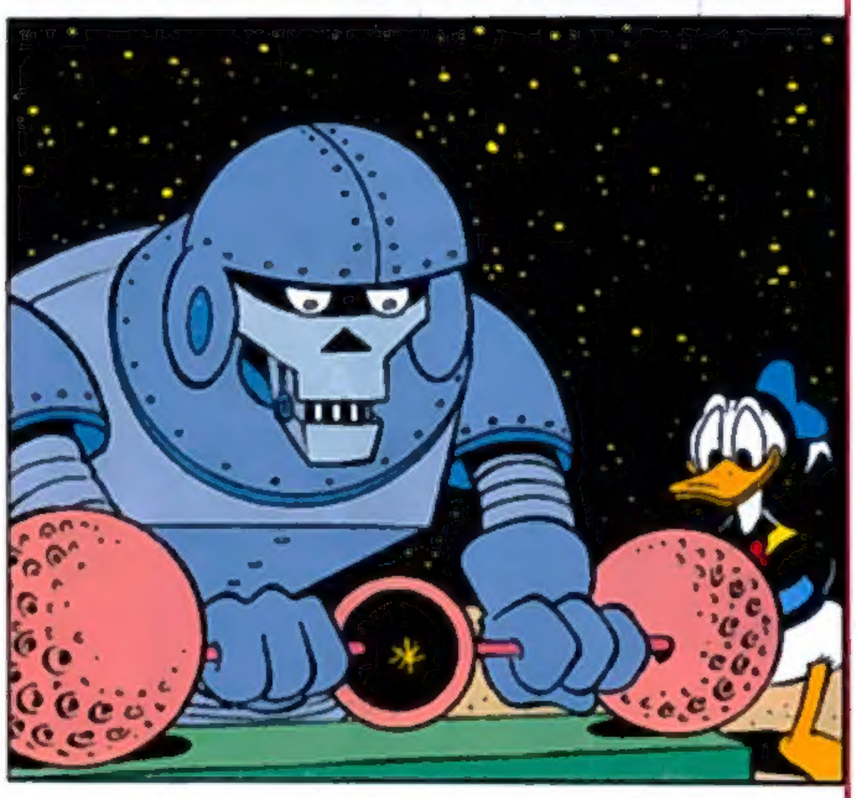
COMICS

MICKY MAUS 4
Praktische Geschenke



Kater Karlo will Micky unbedingt das Geburtstagsfest verderben.

DONALD DUCK 30
Allein gegen die Galaxis



Donald kämpft gegen die größten Athleten aller Planeten.

MICKY MAUS 53
Die Maske der Superhelden
TEIL 2

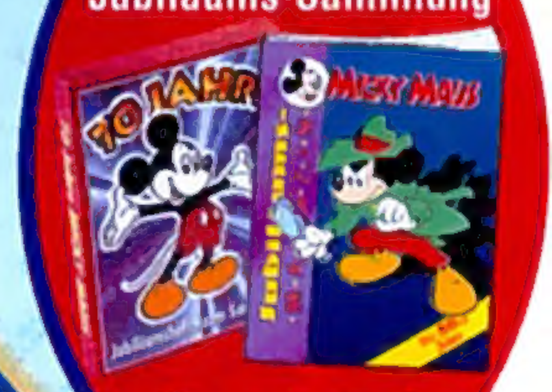
scan + edit: tommy5772

EXTRA

36 Trendy Handy Teil 2

48 Gewinnspiel: Große Schlussverlosung: Rubbel SPASS

56 Sammlung: Jubiläums-Sammlung

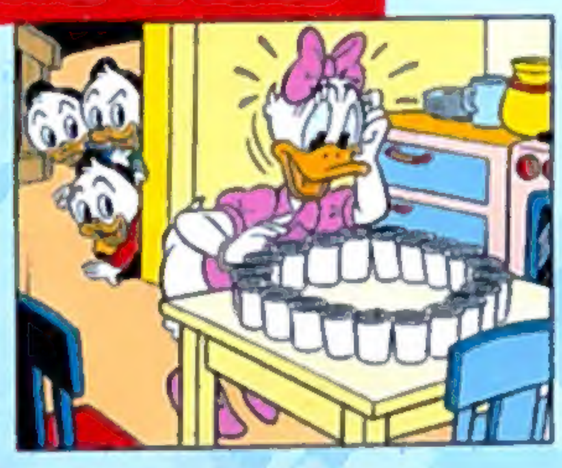


Magazin Nr. 6

Deine Handy-Box wirkt täuschend echt!

22 Witze, Tipps und Tricks

STREICH DER WOCHE



26 Filmtipp: Die Geheimnisse von MULAN

28 Mulans cooles... KUNG-FU-TRAINING

68 ZAPP

70 Lachparade

Unsere Geschichte beginnt am 15.11.1998, um Mitternacht...

Mach Dampf, Didi! In ein paar Minuten fangen die Wärter mit ihrem Rundgang an.

Das weiß ich selber, Karlo, also spiel dich hier gefälligst nicht so auf.

D 98144

Schließlich hast du es nur meinem klugen Kopf zu verdanken, dass wir hier bald **verduften** können.

Kluger Kopf... lachhaft! Bloß weil du dich mit diesem technischen Schnickschnack auskennst...

So, fertig!

Dann her damit! Du hast sowieso nicht genug Traute, um den Umhang auch zu benutzen.

Ruhe da drin, ihr zwei, sonst gibt's eine Woche lang nur Wasser und Brot.

Das ist uns doch egal.

Ihr... he, wo seid ihr?

Byron Erickson (Story), **Ferioli** (Zeichnung)

Zwei Tage später, am 17. November 1998, in der Zentralbank...

Nun sag schon, was schenkst du mir?

Wart's ab, hihi! Das wirst du an deinem **Geburtstag** schon noch sehen.

Aber der ist erst **morgen.** Das halt ich nicht aus...

Tja, tut mir Leid... **aah!**

Rasch, Männer, schafft die Leute hier raus und sichert die Hintertür!

Kommissar Hunter! Was ist denn?

Oh, Herr Maus! Nun ja, uns wurde gerade mitgeteilt, dass Kater Karlo die Zentralbank überfallen will.

Aber... der ist doch im Gefängnis.*

*Siehe MM 42/1998, „Ein Mann der Tat".

Eben nicht! Er und dieser Didi Dünnbrett sind auf äußerst geheimnisvolle Weise aus dem Gefängnis geflohen.

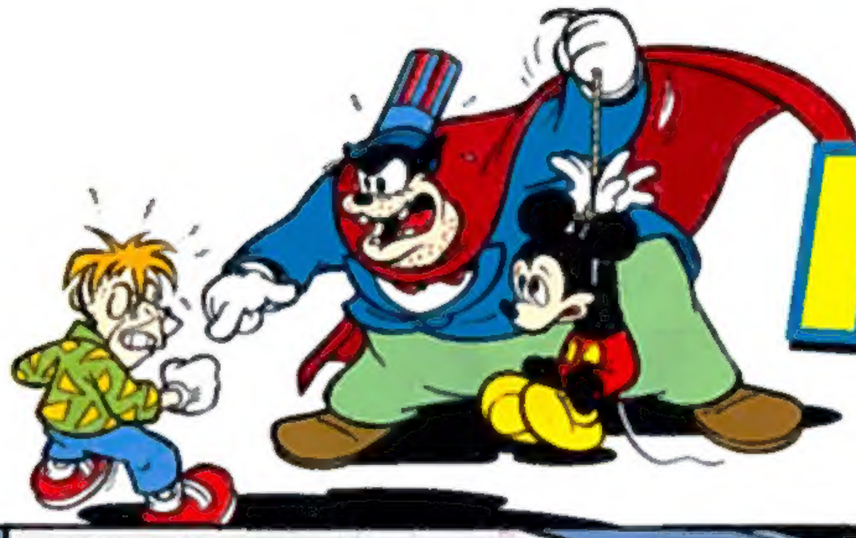
Wie konnte das denn passieren?

Später! Jetzt muss ich mir erst den Tresor ansehen.

Dafür ist mein Chef zuständig, Herr Triffel.

Unglaublich ist das! Ich hatte gehofft, wir würden diesen Kerl nie wieder sehen.

Tja, er ist wie eine Klette, den wird man...



...nie los!
Hallöchen! Na, wie geht's?

Bestens, wo du endlich in der Falle sitzt. Die Polizei hat nämlich die Bank umstellt!
Weiß ich doch.

Ich hab sie gerufen, als Publikum für meine Show. Also, eene, meene, meck...

...die Knete, die ist weg.
Oh!

Aber wo? Vielleicht hier?

Nun reicht's mir aber! Deine faulen Tricks kenn ich.

Sei dir da mal nicht so sicher.

Die sind nämlich brandneu.

Auu!

ZACK!

Ergeben Sie sich, Karlo, oder wir eröffnen das Feuer!

Nur zu, doch müsst ihr dabei leider auf meine Wenigkeit verzichten.

Ich habe schließlich noch ein paar andere Banken und Geschäfte zu überfallen...

...und ihr könnt nichts dagegen tun... **harrharr!**

Auweia! Scheint, als hätte er damit sogar Recht.

In der Tat – unaufhaltsam wie eine Naturgewalt fällt Kater Karlo über Entenhausen her...

Nichts ist vor ihm sicher...

...und keiner kann ihn stoppen!

WOAAASCH!

Ah, Windmaschinen! Wie rührend, mit was ihr es alles versucht, hehe.

HUUUUIII!

Am Abend desselben Tages...

Wenn wir mit den Ballons fertig sind, kannst du mir beim Backen helfen.

Hm.

He, Micky! Du könntest dich ruhig etwas mehr bemühen, immerhin tue ich das hier für dich!

Was... äh, ja, Minni, tut mir Leid.

Weißt du, Kater Karlo will mir einfach nicht aus dem Kopf gehen... dieser gemeine Halunke!

Und das Schlimme ist, dass es absolut keine Spur von ihm oder von seinem Versteck gibt.

Ja, ich habe gehört, dass man ihm sogar ein paar elektronische Wanzen unter-geschoben hat.

Nur haben die Dinger angeblich nicht senden können.

Vermutlich, weil er sich ab-geschirmt hat.

Trotzdem, es muss eine **Schwachstelle** geben... und ich bin fest dazu entschlossen, sie zu finden.

Und wann willst du das tun? Vergiss bitte nicht, du hast einen festen Job in der Bank.

Apropos Job, Minni, ich muss dir da was ge-stehen...

Ich habe gekündigt.

Was?

Ich weiß ja, du hast es sicher gut gemeint... aber ich langweile mich dabei noch zu Tode.

Mit mir zu arbeiten ist also öde?

N-nicht doch! Aber überleg mal, wenn ich Kater Karlo nicht fange, hast du bald auch keine Arbeit mehr.

Tja...

Also gut! Versuch, den Kerl zu erwischen.

Uff!

Aber erst **nach** deinem Geburtstag. Wir haben schließlich Gäste...

PENG!

PENG!

Wie finde ich das, Maus? Feierst hier die große Party, ohne mich eingeladen zu haben?

Wieso sollte ich? Zu meinem Geburtstag kommen nur meine **Freunde**, kapiert?

Dz, dz... wie schade! Wo ich mir doch so eine tolle Überraschung für dich ausgedacht habe.

Willst du sie sehen, Maus?

PENG!

Hier! Ich hab nämlich die **Geschenke** von deinen ganzen Kumpels **geklaut.**

Du bist wirklich ein Ekel!

Erkennst du das, Minni?

Das... das war in meiner Wäschetruhe versteckt.

Tu doch was, Micky!

Keine Chance... jedenfalls nicht, solange ich diesen zauberhaften **Umhang** trage.

Tja, was Technik anbelangt, da hat diese Dumpfbacke von Didi Dünnbrett doch so einiges auf dem Kasten.

Oh!

Und wenn schon, ich werde dich trotzdem kriegen!

Pah! Du hast wohl immer noch nicht kapiert, dass ich nicht zu fassen bin, wie?

Aber bitte, probier's ruhig. Und du kannst gleich morgen früh damit anfangen, wenn ich die Handelsbank ausraube.

Okay!

Dann werden wir ja sehen, ob du mich wirklich schnappen kannst.

Das werd ich auch. Er hat mir nämlich gerade seine **Schwachstelle** verraten.

?

Anderntags, am Hintereingang der Handelsbank...

Guten Tag, Herr Karlo. Das Geld liegt schon für Sie bereit.

He, was soll das? Ist das ein Witz?

HANDELSBANK NOTAUSGANG

Befehl des Bürgermeisters! Er bittet Sie, es zu nehmen und dafür aus Entenhausen zu verschwinden.

Ist ja irre! He, wo steckt eigentlich der gute Micky?

Tja, er... äh, er hat die Stadt einfach verlassen.

Der **Feigling** hat sich verdrückt?

Hoho! Das darf doch nicht wahr sein, **haha!**

Ich lach mich weg... **huaah!**

Von mir aus... aber wer zuletzt lacht, lacht immer noch am besten, du Schuft!

So, und jetzt frisch auf zu neuen Untaten!

Derweil werde ich mich mal mit seiner Schwachstelle **Didi** unterhalten.

Als Erfinder des Umhangs weiß er sicher, wie man ihn wieder unschädlich macht.

Die Frage ist nur, wie ich ihn dazu bringe, es mir zu verraten.

Ich könnte behaupten, dass Kater Karlo ihn betrügen will. Da müsste ich vermutlich nicht mal lügen.

Schau an, wen haben wir denn da?

Ah!

Das Geburtstagskind. Und ich dachte, du wärst abgehauen.

Urks!

He, Didi, guck mal... wir haben Besuch.

Ja, hast du sie nicht mehr alle?

Schaff ihn sofort weg! Ich hab doch gesagt, du sollst keine Geisel nehmen.

Sag mir nicht, was ich zu tun hab, klar? **Du** hast hier **gar nichts** zu melden.

Und für deine Frechheit sage ich jetzt, dass du nur noch **ein Drittel** der Beute abkriegst!

W-wir ha-hatten die Hälfte gesagt...

Halt die Klappe, sonst gibt's gar nichts! Und nun marsch in die Küche!

Grrr!

Es ist zwar nur ein kleiner Trost, aber mein Plan **hätte** funktioniert.

Mach mir was zu spachteln, ich hab nämlich schwer Kohldampf.

Und dich leg ich solange auf Eis... ach ja, deine Geschenke sind auch schon da drin.

Au!

Viel Spaß damit! Bis heute Abend hast du Zeit zum Spielen, dann komme...

...ich wieder, um mit dir gemeinsam deinen Geburtstag zu feiern.

Nur leider wird's dein **letzter** sein, **harrharr!**

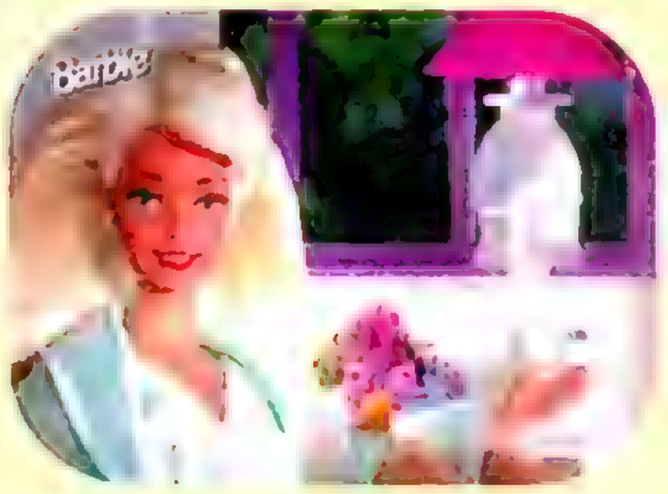
ROMMS!

Barbie

Auf zur Party!

In drei Räumen.

Ein Garten mit Grill



und richtiges Licht.

Wohnzauber Haus

Ausfallen • ausschneiden • absenden • gewinnen!

Das Barbie Wohnzauber Haus hat ☐ große Räume und einen G☐☐☐☐n.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 100 Barbie Bilderrahmen.

Coupon auf eine Postkarte kleben, Absender nicht vergessen, und sen den an: Mattel GmbH, Postfach 900, D 63290 Dreieich. Einsendeschluß 31. 03. 1999

Mitmachen durfen alle, die nicht alter als 14 Jahre sind. Alle richtigen Losungen nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausge schlossen. Die Gewinner werden benachrichtigt

MM 47 98

Komm mit in Barbies Haus!

Hier gibt es immer etwas zu feiern, ob Familienfeier oder coole Party. Barbies Wohnzauber Haus ist einfach ideal. Klapp es auf, schon hast Du so viel Platz, daß Barbie alle ihre Freunde einladen kann.

Spiel was Du magst. Mit Barbie.

Ojeoje! Es sieht so aus, als hätte Kater Karlo mich doch noch besiegt...

Und das an so einem Tag, wo man mit seinen Freunden zusammen sein sollte...

Wie zum Beispiel mit **Goofy**... die Angel da hatte ich mir von ihm gewünscht.

Und der Detektivkoffer... hihi, auf die Idee kann nur **Rudi** gekommen sein.

Den Pulli dürfte **Klarabella** gestrickt haben. Und sicher ist er wieder viel zu groß.

Und das Foto mit dem tollen Rahmen hat garantiert **Minni** in Auftrag gegeben.

Seufz!

Schluss jetzt!

KLIRR!

Ich werde weiterkämpfen, und zwar mit Hilfe der Geschenke hier.

Und so...

Oh, Sie verreisen?

Wo... wo kommen Sie denn her?

Ach, ist auch egal. Aber Sie haben Recht, ich hau ab, und zwar mit so viel Kohle, wie ich nur tragen kann.

Oder wollen Sie mich etwa daran hindern?

Nicht, wenn Sie mir sagen, wie ich Karlo fangen kann.

Dieser elende Betrüger... hier, damit können Sie ihn zur Strecke bringen.

Eine Decke?

Das ist der Umhang, mit dem wir aus dem Knast getürmt sind. Wenn Sie den überziehen und damit durch Karlo...

...hindurchfliegen, dürfte es einen heftigen **Kurzschluss** geben und beide Umhänge sind hinüber.

Junge, Junge!

Aber... Moment! Wenn es so einfach ist, wieso haben Sie es dann nicht schon selbst getan?

Na ja, zum einen weil ich echt Angst vor ihm hab – aber vor allem...

...weil ich nicht sicher bin, ob man den Kurzschluss auch **überlebt.**

!

Bald darauf...

Harrharr, das macht echt Laune. Aber jetzt muss ich erst mal Mickys kleine Party vorbereiten.

Ähem!

?!

Nett von dir, aber die Mühe kannst du dir sparen.

Denn wie du siehst, hab ich auch so einen Umhang, und wenn du deinen nicht ausziehst...

Ich weiß, ich weiß! Didi hat mir auch dauernd damit gedroht, also erzähl mir nix!

Er hat mir auch gesagt, dass man dabei draufgehen kann...

He!

...aber dieses Risiko geh ich gerne ein!

Ächz! Sieht so aus, als wären wir noch am Leben.

Stöhn!

Grumbl... und das wirst du gleich... aah... bitter bereuen.

O nein, das glaub ich kaum. Oder willst du mir etwa an meinem...

WUMP!

Aargh!

...Geburtstag verbieten, ein bisschen mit meinen Geschenken zu spielen?

Hoppla! Da hab ich aber einen echt dicken Fisch an der Angel.

PLOTZ!

Kicher! Das sind zwar nur Spielzeughandschellen, aber bis die Polizei kommt, halten die bestimmt.

KLACK!

Du wirst mir keinen Geburtstag mehr vermiesen.

Und so kann sich Micky am 18. November doch noch zu einer richtigen Feier mit seinen Freunden treffen...

...und dann haben Kater Karlo und Didi beide darum gebettelt, nicht wieder gemeinsam in eine Zelle zu kommen.

Aber du hast doch erzählt, du hättest Didi entkommen lassen?

Schon, aber die Polizei konnte ihn schnappen, weil in dem Geld, das er mitgenommen hatte, ein Peilsender war.

Ohne eure **tollen Geschenke** würde ich jetzt allerdings nicht hier sitzen...

Trotzdem tut es mir Leid, dass ich gerade deines kaputtmachen musste, Minni.

Ist nicht schlimm, ich hab ja ein neues für dich.

Huch! A-a-aber das sind doch die...

Kicher!

...Stellenangebote für Detektive aus dem Entenhausener Kurier!

STELLENANGEBOTE

Wuff!

Ein Hoch auf Micky!

ENDE

ZWEI...

NEU

1998

8417

LEGO TECHNIC
Rennbike
mit 2-Zylinder
V-Motorkonstruktion,
Monoschwinge,
Federung und neuer
Rennbereifung.
Ab 9 Jahren.

VIER...

1998

8428

LEGO TECHNIC Prototyp
mit transparenter 6-Zylinder
Motorkonstruktion sowie
gefederter und höhenver-
stellbarer Hinterachse.
Ab 10 Jahren.

Enthält eine CD-ROM mit Bau-
anleitungen, Testlabor und jeder
Menge Fun auf der Rennstrecke.

...ODER SECHS RÄDER?

1998

8462

LEGO TECHNIC
Abschleppfruck
im Design 2000 mit
Luftfanks für mehr
Power zum pneuma-
tischen Betreiben des
Teleskoparmes und
der Hebevorrichlung.
Ab 11 Jahren.

© 1998 LEGO GmbH, Nutzungsrechte © LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 916.149/98.

LEGO Technic

http://www.LEGO.de

WITZE, TIPPS UND TRICKS

STREICH DER WOCHE

WASSERFALLE

Sammle alte Pappbecher, 20 oder mehr! Tacker die Becher zu einem Kreis zusammen!

Stell den Becherkreis deinem Streichopfer auf den Küchentisch, Schreibtisch oder sonst wohin! Fülle alle Becher mit Wasser!

Und jetzt hat jemand ein Problem: **Wie krieg ich das Ding weg, ohne dass es feucht wird?** Will man die Wasserfalle nämlich an zwei gegenüberliegenden Bechern anheben, sacken die anderen Becher weg - platsch! Eigentlich hift nur, die Tackerklammern wieder herauszupulen!

Elefantenwitz spezial

DICKHÄUTER, GUT GESTOPFT!

Wie kriegt man einen Elefanten in einen VW?
Tür auf, Elefant rein, Tür zu!

Wie kriegt man einen Elefanten in einen Kühlschrank?
VW auf, Elefant raus, VW zu, Kühlschrank auf, Elefant rein, Kühlschrank zu!

Wie kriegt man vier Elefanten in einen VW?
Zwei vorne, zwei hinten!

Woran merkst du, dass vier Elefanten in deinem Kühlschrank sind?
Es steht ein VW vor der Tür!

Wie kriegt man acht Elefanten in einen Kühlschrank?
Vier Elefanten in einen VW, die anderen vier in einen zweiten VW und beide VWs in den Kühlschrank! (In einen Kühlschrank, in den vier Elefanten passen, passen sicher auch zwei VWs!)

Foto: Interfoto

Experimente mit Düsentrieb

JE TIEFER, DESTO SPRITZ!

Stich in eine Flasche aus dünnem Kunststoff (keine Pfandflasche) drei Löcher in verschiedenen Höhen! Lass Wasser in die Flasche laufen. Aus den Löchern spritzt Wasser nach draußen – aus dem tiefsten Loch am weitesten!

Warum wohl?
Der Wasserdruck ist unten in der Flasche am größten! Dort wird das Wasser mit der meisten Kraft zum Loch herausgepresst! Wenn du im Schwimmbad drei Meter tief tauchst, drückt's dir ja auch stärker auf die Ohren als bei einem halben Meter!

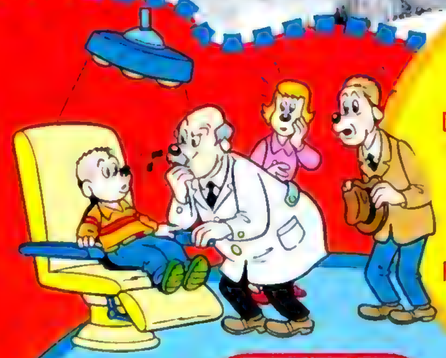
Aus Omas Witzekiste

SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH

SUCHSCHEINWERFER

Ein Spiel im dunklen Zimmer! Einer, der „Rufer", stellt sich in eine Ecke. Ein anderer, der „Leuchter", steht ein paar Meter weg – mit einer Taschenlampe bewaffnet!
Der Rufer sagt einen Körperteil an, der Leuchter muss ihn mit dem Lichtstrahl treffen: zielen, Lampe anknipsen, fertig! Nach dem Anknipsen darf die Lampe nicht mehr bewegt werden.
Treffer: Punkt für den Leuchter!
Vorbei: Punkt für den Rufer!

Beispiel: Goofy hat „Knie" gesagt, Mack bekommt einen Punkt. Wäre etwa „Fuß" verlangt gewesen, hätte Goofy den Punkt bekommen!



Irre Storys!

Ganz schön pfiffig!

Nach vierzig Jahren Praxis kann Dr. Charles Emerick, pensionierter Hals-Nasen-Ohren-Arzt aus Portland, USA, viel erzählen! Etwa **die Story von dem Jungen, der bei jedem Atemzug pfiff!** Der Doc fand des Rätsels Lösung: eine kleine Plastikpfeife, die der Bub sich zu tief in die Nase gesteckt hatte!

Justizwitz Nummer 19

Ein Bankräuber schiebt dem Kassierer einen Zettel hin: **Bitte Geld einpacken, eine Pistole ist auf Sie gerichtet!** Schiebt der Kassierer einen Zettel zurück: **Bitte lächeln, eine Kamera ist auf Sie gerichtet!**

Irre Viecher!

Eine von der schnellen Truppe!

Beute sehen, Beute schnappen – bei einer Gottesanbeterin geht das schneller als ein Wimpernschlag: **drei Hundertstelsekunden!** Zum Vergleich: Ein supertrainierter menschliche Schütze braucht vom Erkennen eines Ziels bis zum Abdrücken mehr als eine ganze Sekunde, über dreißig-Mal so lang!

ECHT IRRE!

EV-MM 4796/1

Walt Disneys
MICKY MAUS

?
Auuu!

Dass die Kinder überall ihre Spielsachen rumliegen lassen! **Sogar im Auto...**

Oh, oh! Wenn das kein Überfall ist...
!
JUWELIER
GERNOT GLANZLER
BREMS!

Gut, dass die Pistole im Wagen lag.

Wer... **Teufel auch!**
Raus hier! Und Obacht, ich hab einen nervösen Zeige-finger!

Danke, junger Mann, Sie sind ein Held!
?

Sagen Sie's mir, wie kann ich mich erkenntlich zeigen?
Ich bitte Sie...
Den suchen wir schon lange, Herr Maus. Das gibt eine fette Belohnung.

Aber jetzt mal ganz unter uns... war Ihre Pistole überhaupt geladen?
Na klar doch!

Eine **Wasser-pistole?**

Hier, Jungs, das habt ihr euch verdient.
Wofür denn?

Dafür, dass **sogar im Auto** eure Spielsachen rumliegen.
??
ENDE

Merrill de Maris (Story), **Manuel Gonzales/Ted Thwaites** (Zeichnung)

Genius LERNCOMPUTER

„Die Bande"

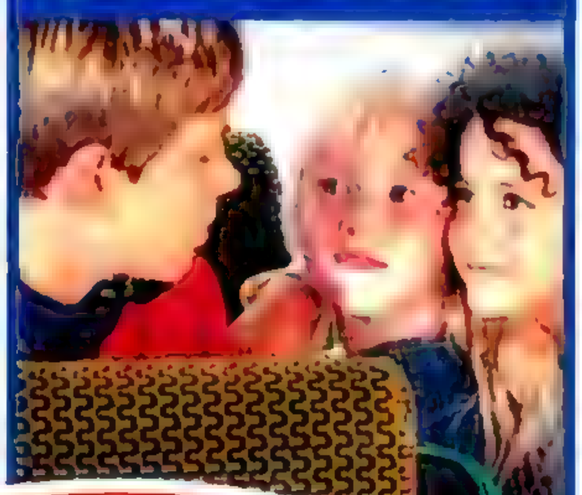
Sebastian war den dritten Tag in der Stadt, als er erstmals der Bande begegnete.

Für Sebastian kein Problem. Cool zeigte er der Bande seinen Genius MASTER Mega Color.

„Großer 4-Farb-Monitor, Textverarbeitung, windowsähnliche Benutzeroberfläche, ...

„Organizer, Bilderstudio und Druckeranschluss. Und was habt Ihr zu bieten?"

„Dagegen nicht viel!" hieß die knappe Antwort der Bande.



Und damit war klar: Sebastian ist dabei!

Ende

Genius MASTER Mega Color
für clevere Kids ab 8 Jahren

Mit dem Genius MASTER Mega Color von VTech hast du alles, was Profis so brauchen:

- 4-Farb-Bildschirm
- windowsähnliche Benutzeroberfläche
- Ausdrucken sogar in Farbe möglich
- Textverarbeitung
- Organizer
- unterschiedliche Schwierigkeitsstufen
- jede Menge Programme aus den Bereichen Deutsch, Mathematik, Quiz-Fragen, Computer-Praxis, Logik und Musik
- inklusive Zusatzkassette Bilderstudio

VTech: die Nr. 1 bei Lerncomputern

Mit dem reichhaltigen Zubehör kannst du noch zusätzlich aufrüsten. Ganz so, wie es dir gefällt.

Mach' mit beim großen VTech-Gewinnspiel und lern' Micky Maus persönlich im Disneyland Paris kennen. Oder gewinne eines von monatlich fünf Genius POCKET-Quiz. Teilnahmemöglichkeiten gibt's im neuen VTech-Prospekt. Hol' ihn dir im Spielwarenhandel.

VTECH®

Mehr Wissen, mehr Spaß!

Die Geheimnisse von MULAN

Stehst du auf Action, Spaß und jede Menge Spannung? Dann darfst du Mulan, den neuesten Disney-Zeichentrickfilm, nicht verpassen. Wir verraten dir die interessantesten Hintergründe zu dem Abenteuerstreifen.

Die Heldin

Was du siehst: Mulan ist ein Mädchen, das in China vor 2000 Jahren lebt. Als die brutalen Hunnen ins Land einfallen, verkleidet sich Mulan als Soldat und tritt in die Armee des Kaisers ein. Am Ende vieler aufregender Abenteuer rettet Mulan dem Kaiser das Leben.

Was du wissen musst: Die Geschichte beruht auf einer uralten Legende. Viele Chinesen glauben, dass Mulan tatsächlich gelebt hat. In Zentral-China gibt es sogar ein Denkmal, das an die Volksheldin erinnert.

Der Drache

Was du siehst: Bei seinen Abenteuern steht Mulan der kleine, freche Drache Mushu zur Seite. Normalerweise bewacht Mushu einen Tempel.

Was du wissen musst: Während Drachen in europäischen Ritter-Sagen wie gigantische Eidechsen aussehen, ähneln chinesische Drachen Schlangen. Sie gelten als gute Geister, die zur Stelle sind, wenn der Mensch ihre Hilfe braucht.

Die Lawine

Was du siehst:

Beim Angriff der Hunnen rettet Mulan ihre Truppe, indem sie eine Schneelawine auslöst. Die Hunnen werden unter den Schneemassen begraben, während sich Mulan mit ihrem Pferd Khan retten kann.

Was du wissen musst:

Damit die Szene möglichst dramatisch wirkt, hat der Disney-Regisseur Barry Cook eine Handkamera für die Aufzeichnung eingesetzt. Dadurch wackelt das Bild, und der Kinozuschauer bekommt das Gefühl, dass er das Geschehen live miterlebt.

EV-MM 4798/2

Der Feind

Was du siehst:

Mulans Gegenspieler ist Shan-Yu, der Anführer der Hunnen. Shan-Yu sieht zum Fürchten aus: ein riesiger Muskelprotz mit grauer Haut und schwarzem Bart.
Er kennt keine Gnade und will den Kaiser ermorden.

FILMSTART:
19.11. Deutschland
20.11. Österreich
27.11. Schweiz

Was du wissen musst :

Die Hunnen waren ein Kriegsvolk, das vor etwa 2000 Jahren China erobern wollte. Doch dem mutigen chinesischen Kaiser Wu Ti gelang es mit seiner Armee, diese Invasion zu verhindern.

Mulans cooles Kung-Fu-Training

Kung-Fu ist eine alte chinesische Bewegungs-Kunst. Sie wurde von Mönchen entwickelt, um sich körperlich fit zu halten. Das oberste Gebot des Kung-Fu lautet: Greife niemals jemand an! Mulan zeigt dir die coolsten Übungen.

Übung 1

Nimm diese Haltung zu Beginn deiner Übungen ein. Dabei solltest du seitlich stehen und dein Gewicht hauptsächlich auf das hintere, angewinkelte Bein verlagern.

Übung 2

Mache einen schnellen Schritt nach vorne und strecke die eine Hand in Bauchhöhe und die andere in Kopfhöhe blitzartig nach vorne.

Wusstest du ...

dass Kung-Fu den Verteidigungstechniken von Tieren wie Tigern, Hirschen, Affen und Bären nachempfunden ist?

Übung 3

Nimm ein paar Schritte Anlauf und spring kräftig ab. Atme beim Absprung kräftig aus, indem du laut schreist: Hii-jaa! Das bündelt die Kräfte.

Übung 4

Greife einen etwa 2 Meter langen Stab fest mit beiden Händen. Drehe dich in jede Richtung. Achte dabei darauf, dass du den Stab stets schützend vor deinem Kopf und Oberkörper hältst.

Wusstest du ...

dass Kung-Fu bis heute in China fester Bestandteil des Schulsports ist, so wie bei uns Fußball oder Turnen?

Übung 5

Ein Schwert kannst du dir leicht aus Holz selbst bauen. Schwinge das Schwert über den Kopf und am Körper vorbei und verlagere dabei dein Gewicht von einem Bein auf das andere.

Wusstest du ...

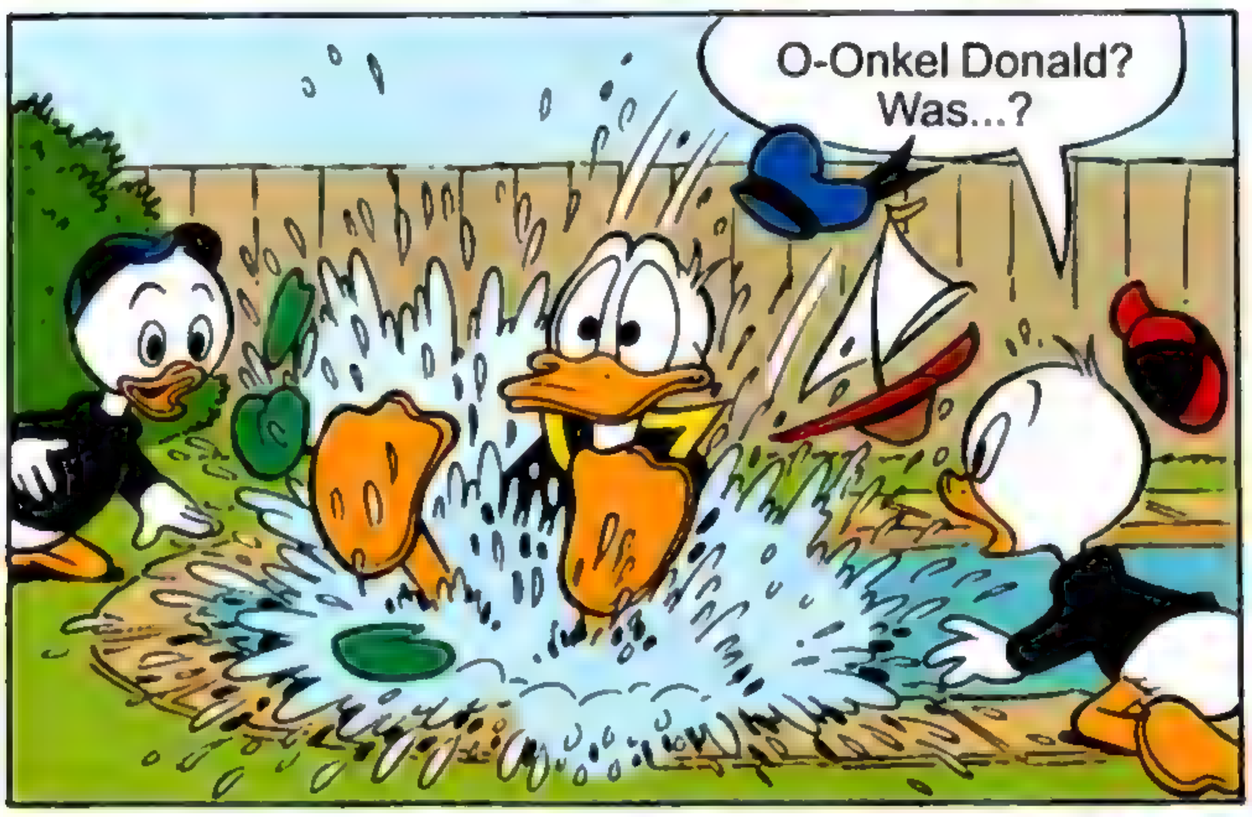
dass Kung-Fu von dem Mönch Tamo erfunden wurde, damit seine Schüler während des Unterrichts nicht einschlafen?

EV-MM 4798/3

Walt Disneys

Donald Duck

Allein gegen die Galaxis



Michael T. Gilbert (Story), **William van Horn** (Zeichnung)

Auf dem Planeten **Polyop**, wo ich an einer **Kosmolympiade** teilgenommen habe.

Ach komm, Onkel Donald... du als Sportler bei Olympia? Nie im Leben.

Oder ist **Schlafen** da olympisch?

Keine dummen Bemerkungen, ja? Ich bin für die Erde gegen wahre **Giganten der Galaxis** angetreten.

Und hast du gewonnen?

Na ja, nicht direkt.

Es war nämlich so...

„Heute Morgen brachte ich, nichts Böses ahnend, eine Wochenladung Schmutzwäsche zum Waschsalon..."

Ein Mann meines Formats sollte keine Stinkesocken...

WIMS WASCHSALON

He, das ist ja **Rasmus Riesringer**, der zum 5. Mal in Folge zum Sportler des Jahres gewählt wurde!

Wahnsinn! Der Welt berühmtester Spitzensportler wäscht seine Stinkesocken selbst!

DUFT!

Kann ich ein Autogramm haben, Herr Riesringer? Hier ist ein Stift...

TSCHACK!

WUTSCH!

BUMPF!

Juuuhuu, Rasmus!

Wo sind Sie denn hin?

Mpff... weg. So ein Pech aber auch.

WASCHSALON

Dabei hatte ich ihn schon fast am...

...Wickel!

SCHNAPP!

WASCHSALON

He, loslassen! Ich bin schon in festen Händen!

Willkommen an Bord und herzlichen Glückwunsch, Erdling.

Du hast die Ehre, an der diesjährigen **Kosmolympiade** teilnehmen zu dürfen.

PLOTZ!

OLYMPIONIKEN-ORTER

I-ich? Warum ich?

Weil unser **Olympionikenorter** dich als den besten Athleten deines Planeten ausfindig gemacht hat...

OLYMPIONIKEN-ORTER

„...und unser Orter irrt **nie.**“

Stöhn! Wenn ich den Kerl erwische, der mir da eben eins übergebraten hat.

Oje! Sie müssen dich mit Rasmus verwechselt haben.

Das dämmerte mir dann auch.

Ich bin **Unop** und das ist **Monop.** Wir bringen dich nach **Polyop,** wo Ausnahmeathleten aus allen Ecken des Weltalls schon ungeduldig auf dich warten.

Au-auf mich?

Ja, du bist ein Neuzugang. Planet Erde hat erstmals Gelegenheit, die Kosmolympiade zu gewinnen.

Schön und gut, aber was passiert, wenn die Erde verliert?

Das hier!

Wir **winzieren** die Verliererplaneten auf Pampelmusengröße.

Wi-winz...? Wie witzig, schluck! A-aber ich denke, ich möchte lieber nicht teilnehmen.

WINZ-O-TRON

In dem Fall wird dein Planet automatisch winziert, das ist **knigg.**

PLANET XARYX

DISQUALI-WINZIERT

PLANET VLUKI

DISQUALI-WINZIERT

Fortsetzung auf Seite 38

Hol' Dir die FLEISCHMANN-Bahn!

Starke Loks und schnelle Züge – und Du im Mittelpunkt.
Deine Traum-Eisenbahn wird Wirklichkeit.
Mit stabilen Gleisen von FLEISCHMANN.
Laß Dir den Fahrtwind um die Ohren wehen!
Mit einer Modellbahn im Maßstab 1:87 (HO)
oder 1:160 (N) – natürlich von FLEISCHMANN.

Da macht Spielen richtig Spaß!

FLEISCHMANN gibt´s in vielen Fachgeschäften.
Und in den Fachabteilungen der Kaufhäuser.
Im Internet: http://www.fleischmann.de

FLEISCHMANN
Die Modellbahn der Profis

Extra:

Trendy Handy

Teil 2

Die Handy-Box für dein Geräusch-Modul

Jetzt ist dein Handy komplett!

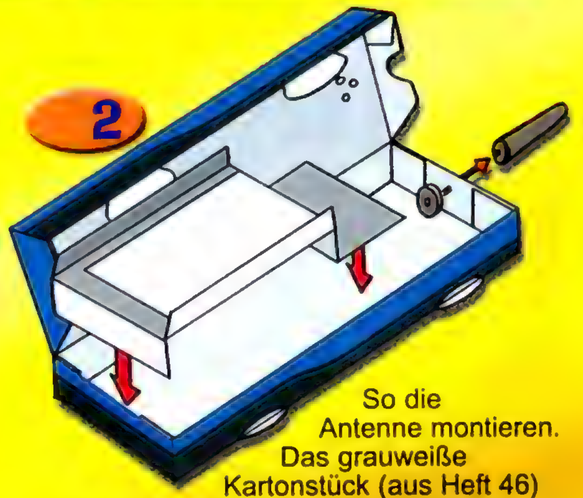
Mit dem Geräusch-Modul (aus Heft 46) hast du jetzt ein Mobil-Telefon, das aussieht und klingt wie echt!

So baust du deine Handy-Box zusammen:

1

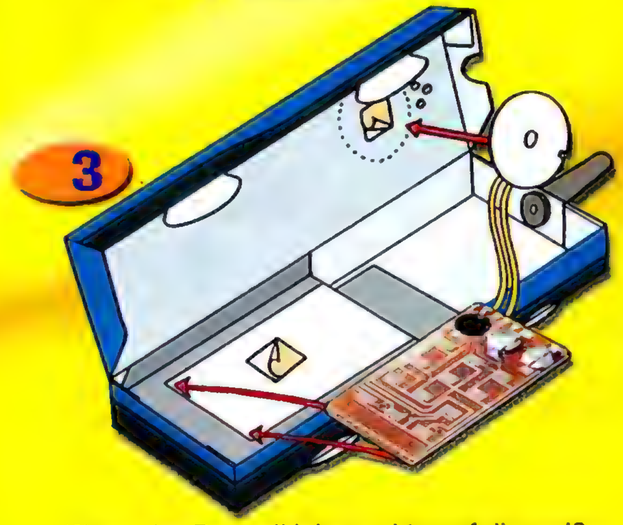
Gehäuse wie gezeigt entlang der Falzkanten knicken und die Laschen oben und unten verkleben.

2



So die Antenne montieren. Das grauweiße Kartonstück (aus Heft 46) wie abgebildet knicken und so ins Gehäuse kleben.

3



Einen der Doppelklebepunkte auf die weiße Fläche kleben und das Modul **genau** auf der weißen Fläche festkleben. Den Lautsprecher **unterhalb** der drei Löcher mit dem zweiten Doppelklebepunkt festkleben.

4

Wichtig: Diese Kontakte müssen frei bleiben!

Jetzt den weißen Sticker so auf das Modul kleben.

5

Den silbernen Schaumstoffsticker so in den Gehäusedeckel kleben, dass er bei geschlossenem Gehäuse **genau über den Aussparungen** des weißen Stickers liegt. Jetzt den dritten Doppelklebepunkt wie gezeigt anbringen.

6

Handy-Box schließen und die Lasche mit dem dritten Doppelklebepunkt andrücken. Jetzt kann der Handy-Spaß losgehen! Je nachdem welche Taste du drückst, macht dein Handy eines von neun verschiedenen Geräuschen!

EV-MM 4798/4

Fortsetzung von Seite 34

Soll heißen, so steht es im **Wett-kampfknigge,** an den wir uns streng halten.

Ich... ich verstehe.

Aber warum fühl ich mich plötzlich so bleiern?

Nnnnf!

Ächz!

Wir haben das Gravitationsfeld von Polyop erreicht. Leg jetzt diesen Schwerkraft-gürtel an.

Röchel!

Oha! Damit könnte man in der Diätbranche ein Vermögen machen.

„Bald setzten wir zur Landung auf Polyop an..."

Wir machen dich gleich mit deinen Gegnern bekannt.

HALLE DER HELDEN

Liebe Sportler, dürfen wir vorstellen: Donald Duck, Erde.

Die Viertel-portion? Haha!

Wenn du bei euch der Beste bist, möchte ich den Rest nicht sehen.

Wirst du auch nicht! Weil **ich** gewinne und **eure Planeten** winziert werden!

Schnaub!

Recht so! Das ist wahrer kosmolym-pischer Kampfgeist!

„Und so begannen die Spiele..."

Erste Disziplin ist **Astralgewichtheben.** Es beginnt der allbekannte Blubbarianer **Wobb Blobber.**

Hahaha, dieser Blubberbeutel kriegt das Ding doch nie hoch...

TWOBB!

Aaaaiii-aaaah!

ZA-BONK!

Zwei Halbmonde, alle Achtung!

Jaaa-haaa-haul!

Als Nächstes **Metallmax**, Planet Metax.

Verbieg dir nicht die Nieten.

Mach die Mücke, du Fliegengewicht.

TSCHACK!

Zwei Vollmonde **und** ein schwarzes Loch! Kolossaler Kraftakt!

Auau-auau-aaah!

Vom Planeten Photon nun **Pflanzilla.**

Er reißt zwei Vollmonde, ein schwarzes Loch **und einen baumelnden Erdling!**

Grunz!

Hupsa!

Und jetzt **Donald Duck,** Planet Erde.

Argks!

BOMMS!

I-ich, äh, fange erst mal mit zwei Fixsternchen an...

...u-und arbeite mich dann...

...hoch.

FLUMP!

HAHAHA!

Hahaha! Der sieht eher Sternchen, als dass er sie stemmt.

HÄHÄHÄ!

WUAHAHA!

...

Ein Kosmolympionik, der k.o. geht. Skandalös!

Na komm, Kleiner, ich helf dir auf.

Danke, Kumpel, nett von dir.

Oh, hehe, das Pfötchen scheint nicht nadelfest zu sein.

IJAAAAAUL!

IHIHIH

JAHA

HAHA

HA!

IHIHI!

HAR-HAR

So was von fies!

Unsportliches Verhalten ist das, jawohl!

Es kam noch schlimmer, Jungs, viel schlimmer.

Die haben da Sportarten, ich kann euch sagen...

Ringskifahren? Du liebe Zeit!

Meteoritentennis, ojeoje!

Sternsurfen? Schreck lass nach!

„Kein Wunder, dass der Punktestand nach etlichen Runden eindeutig gegen mich sprach – und es blieben nur noch zwei Wettkämpfe übrig..."

Wenn du nicht bald mit dem Gewinnen beginnst, wird winziert.

Das ist knigg.

BUBBA	ERDE	METAX	PHOTON
900	0	750	1500

JURY

Schluck!

Kommen wir nun zur vorletzten Disziplin, dem **Ultrahoch-sprung.**

Die Videografik zeigt dir, welche Höhen die Konkurrenz schon vorgelegt hat.

Beeindruckend, nicht wahr?

4 KM

3 KM

2,24 KM

Moment mal!

Das ist unfair! Metallmax hat Sprungfederbeine und Wobb Blobber ist...

Schluss jetzt, du Jammerlappen! Im All ist alles erlaubt.

Das ist knigg.

„Ich hatte keine Wahl und musste also an den Start...“

Könnte ich doch nur der Schwerkraft ein Schnippchen schlagen...

Hm... kann ich nicht?

Ha, und wie ich kann! Mit dem Schwerkraftgürtel auf **Stufe 10** hat der Himmel für mich keine Grenzen!

GA-SNUUCH!

Aber der Gürtel selbst scheint welche zu haben.

SPOTZ IZZEL'NJIRSCH

UAAAAAAAAAH!

BLATSCH!

Das mit der Schwerkraft kann einen ganz schön runterziehen...

BUBBA	ERDE
2000	-1000

Fehlgeschlagenes Mogeln ist absolut unknigg. Dafür gibt es 1000 Punkte Abzug, Erdling.

Aber wenn du...

...verloren hast, wieso wurde dann die Erde nicht winziert?

Ja, wieso?

Verloren habe ich zwar...

...aber das mit Köpf-chen!

Vor der letzten Disziplin lag ich so weit zurück, dass an Aufholen nicht mehr zu denke war. Es schien absolut aussichtslos.

„Aber der Knigge kam mir zu Hilfe..."

Der **schlechteste** Teilnehmer darf die **letzte** Wettkampfart wählen.

I-ich darf...?

?

Ja, das ist...

Knigg, ich weiß! Hm... na gut, dann wähle ich als Disziplin...

...Schlafen!

A-aber das ist keine Sportart! Das geht nicht!

O doch!

Auch das ist knigg.

Und meine Lieblingssportart obendrein. Ein Jahr kann ich locker durchdösen, das schaffe ich sozusagen im Schlaf, hihi!

?

Ein Jahr? Lächerlich! Ich schlafe **1000** am Stück, ohne zu nadeln!

Pah, 1000... ich schaffe **100.000** Jahre.

Und ich ***eine Million,*** *jede Wette.*

CHRRRR!

Tja, den Wettkampf werde ich wohl auch verlieren. Die Erde können Sie natürlich erst winzieren, wenn der letzte Athlet aufgewacht ist...

...also **in einer Million Jahren!**

CHRR RI KAPÜH! SCHNARCH!

Mann! Dann bist du also nicht nur der **größte** Verlierer des Universums...

...sondern auch der **klügste!**

Unser Onkel Donald...

ENDE

Spinnendreck und Krötenbein,
hinfort soll dieses Poster sein!

BDF Beiersdorf

SPURLOSES VERSCHWINDEN
IST DOCH KEINE HEXEREI.

tesa
Poster-Strips
20 Strips

Hexen kennen meist tolle Rezepte, Dinge wegzuzaubern.
Aber die sind leider geheim. Bei tesa jedoch nicht. Der Trick heißt: tesa Poster-Strips.
Damit geht das Poster dran an die Wand und – verschwindibus – wieder ab.
Ohne Spuren und ohne Zauberei. **www.Power-Strips.com**

tesa Poster-Strips

ANZEIGE

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

Rubbel SPASS

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel!

Super-Preise zu gewinnen!

77x eine Nintendo-64-Spielekonsole

Dabei: das Superspiel Banjo-Kazoole, damit du gleich loslegen kannst!

7x einen Pentium-II-Computer

233 MHz, Mini-Tower, 15-Zoll-Monitor, 32-MB-Arbeitsspeicher
4,3-Gigabyte-Festplatte, 16fach-CD-ROM und, und, und ...
PLUS: Disneys Kreatives Zeichenstudio!

777x eine Geburtstagsparty bei McDonald's

im Wert von 100 DM!

Große Schlussverlosung

Drei Personen fliegen mit Air France nach Paris, wohnen in einem der tollen Disney-Hotels und erleben drei Tage lang alles, was Europas Disney-Wunderwelt zu bieten hat! Flug, Hotel, Eintritt frei.

10x eine Familien-Flugreise ins DISNEYLAND PARIS

Die Preise wurden von den Herstellern zur Verfügung gestellt.

Veranstaltet vom Micky Maus-Magazin mit

duplo + hanuta · tesa · kinder pingui · playmobil · kinder ÜBERRASCHUNG · Oral-B

Die Spielregeln:

Heute hast du die allerletzte Chance zum Rubbeln und Gewinnen! Wenn du immer noch keine Rubbelkarte hast, heißt's jetzt: Beeil dich! Hol dir kostenlos eine - da, wo es das Micky Maus-Magazin gibt! Oder bestelle dir eine bei der Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg! (Füge einen frankierten und an dich adressierten Rückumschlag bei.)

Mach mit und gewinne!

Chance 1

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

1. Gewinnzahlen errätseln!

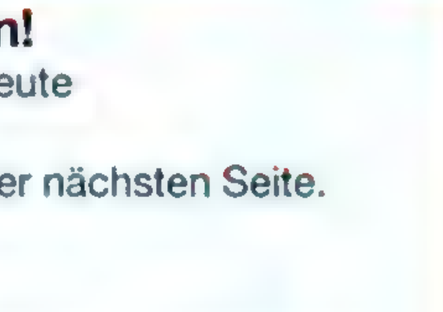
Noch ein letztes Mal kannst du heute **vier Gewinnzahlen** errätseln!
Blättere, alles Weitere steht auf der nächsten Seite.

2. Die Rubbelkarte

Auf der Rubbelkarte findest du **drei Gewinnblöcke** – einen gelben, einen roten und einen grünen.
In jedem Block stehen acht silberne **Rubbelfelder** mit **Kennzahlen** daneben!

3. Rubbelfelder neben Gewinnzahlen aufrubbeln!

Fertig gerätselt? Jetzt vergleiche: Kommt eine oder mehrere Gewinnzahlen auf deiner Karte vor? Dann darfst du die Rubbelfelder neben **diesen Zahlen** aufrubbeln.
Achtung: Wenn du andere Felder aufrubbelst, wird deine Karte ungültig.
Wo du aufgerubbelt hast, erscheinen **Markennamen.**



4. Wie du gewinnst ...

Wenn du in **einem** Gewinnblock **vier gleiche** Markennamen aufgerubbelt hast, hast du den dazugehörigen Preis gewonnen!
Beispiel: im grünen Gewinnblock einen Computer!

Wenn du gewonnen hast ...

Melde deinen Gewinn **sofort** bei der Rubbelspaß-Zentrale. **Telefon: 0 61 72-90 97 27 (aus der Schweiz und Österreich: 00 49-61 72-90 97 27).**
Das Gewinntelefon ist von Montag bis Freitag jeweils von 8 Uhr bis 16 Uhr und am Mittwoch bis 20 Uhr erreichbar. **Spätester Termin für deinen Anruf:** bis 20 Uhr am Mittwoch, den 25.11.1998!
Du kannst deinen Gewinn auch schriftlich anmelden: Schicke eine **Fotokopie** deiner Gewinnkarte per Einschreiben an folgende Adresse: **Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg.** Einsendeschluss ist auch hier der Mittwoch nach Erscheinen des Heftes, in dem du deine letzte fehlende Gewinnzahl errätselt hast. Maßgebend ist das Datum des Poststempels.

Gewinnanmeldungen, die – telefonisch oder schriftlich – zu spät erfolgen, können nicht berücksichtigt werden. Der Verlag kann das Spiel jederzeit abbrechen. Gibt es in einer Gewinnklasse mehr Gewinner als Gewinne, entscheidet das Los! Gewinne können nicht getauscht oder in DM-Beträge ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

Chance 2

Große Schlussverlosung

Unter **allen** Karten, bei denen **mindestens ein Rubbelfeld** richtig aufgerubbelt worden ist, verlosen wir am Schluss **10 Familienreisen nach Disneyland Paris** – und dazu alle Preise, die bis dahin nicht gewonnen wurden! Sei bei dieser Verlosung dabei – und schicke deine Karte **zwischen dem 23. November und dem 2. Dezember** an die Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg.

Hallo, Späteinsteiger!

Auch wer nicht von Anfang an dabei war, kann mitmachen! Wie du eine Rubbelkarte bekommst, steht ganz oben auf dieser Seite. **Auch Felder neben den Gewinnzahlen aus früheren Heften darfst du aufrubbeln!**

Gewinnzahlen
aus MM 42: 158, 314, 168, 366
aus MM 43: 234, 315, 336, 175
aus MM 44: 341, 362, 191, 159
aus MM 45: 275, 207, 302, 184
aus MM 46: 152, 311, 329, 265

Also... schnell umblättern, losrätseln, und Gewinnzahlen freirubbeln!

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

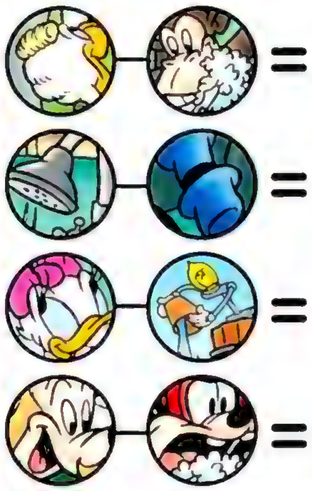
Rubbel SPASS

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel,

präsentiert von Walt Disneys MICKY MAUS und Oral-B

Rätseln! Rubbeln! Gewinnen!

So findest du die Gewinnzahlen dieser Woche!



- **Suche diese acht Ausschnitte auf der großen Zeichnung!**
- **Verbinde die beiden Ausschnitte jedes Paares mit einer geraden Linie!** Benutze ein Lineal dazu.
- **Jede Linie geht durch eine Zahl!**

Beispiel:
Die Linie zwischen diesen beiden Ausschnitten

*geht durch die "Zahl" **XXX!***

Die **vier "gefundenen" Zahlen** sind die **Gewinnzahlen** dieser Woche!

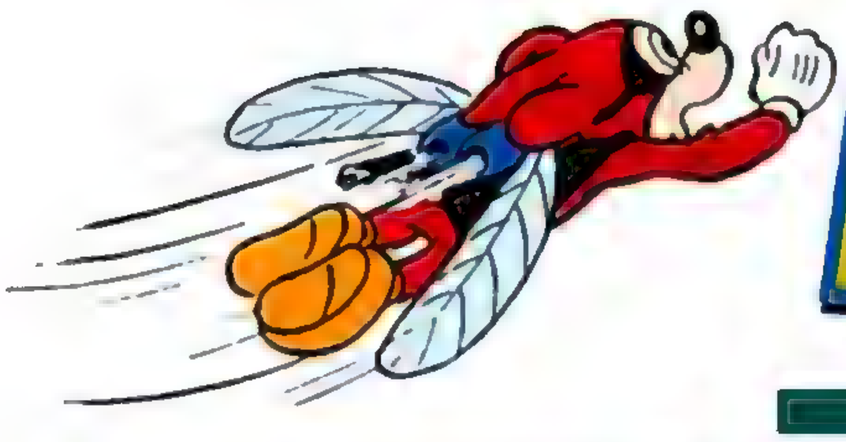
duplo + hanuta
tesa
kinder pingui
playmobil
kinder ÜBERRASCHUNG
Oral-B

Den kann man immer essen.

Nachtisch!
Cooler Nachtisch!!

kinder pingui

Mit viel frischer Milch, geschlagen zu leckerer Creme, einem Hauch Kuchen, in einer knackigen Schokohülle.



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS

Die Maske des Superhelden

Was bisher geschah:

Zwerg Zwetschge und der Gefährliche Gregor halten Entenhausen im Würgegriff des Verbrechens - und vom Roten Retter, dem Schrecken aller Schurken, fehlt jede Spur. Mit Goofys Hilfe entdeckt Micky sein Hauptquartier, doch von dem Superhelden ist nichts zu sehen. Da beschließt Micky, in seine Maske zu schlüpfen und die Gauner zu bekämpfen ...

Teil 2

Don Christensen (Story), **Paul Murry** (Zeichnung)

Feuer!

KLACK!

ZISCH!

Alles, was recht ist, aber der Kerl hat einen ganz schönen Zahn drauf.

He, er steuert auf die Wolke zu.

FOPP!

Macht nichts! Die Rakete behält ihn im Visier, egal wohin er fliegt.

Huch... Goofy! Ja, was machst du denn auf dem Aussichtsturm?

SCHWIRR!

Horchen! Da klingt was wie eine riesige Mücke.

Und das Biest kommt direkt auf uns zu.

SIRRRR!

Hab ich dich!

Na, so was!

Das ist ja gar keine Mücke.

Stimmt, aber wirken tut mein Spray trotzdem.

Das ist eine Rakete... und sie dreht wieder ab. Anscheinend hat sie sich's anders überlegt.

TORKEL!

Ist auch kein Wunder. Hier steht, dass dieses Zeug gegen Raketen aller Bauarten hilft.

Rasch an die Bildschirme, dann können wir ihre Flugbahn verfolgen.

Also, wie der Rote Retter hier alles eingerichtet hat... ich muss sagen, das ist schon Klasse.

O nein! Die Rakete rast direkt auf Entenhausen zu.

I-ich seh wohl nicht recht!

Leider doch! Los, komm!

Aargh! Nichts wie weg hier!

Das... das war eben verdammt knapp.

KA-WUMM!

Hoffen wir, dass niemand verletzt wurde.

Du, da startet ein Hubschrauber.

Ich geh mal etwas näher ran...

Da schau her... **Zwerg Zwetschge** und der **Gefährliche Gregor!**

Glaubst du, die beiden Gauner haben was mit der Rakete von vorhin zu tun?

Da bin ich mir sicher! Und sie haben damit auf **mich** gezielt!

JUBILÄUMS-SAMMLUNG
COMICS IM MINI-FORMAT

Nachbestellung Sammelschuber

Wenn du das Micky Maus-Magazin Nr. 42 mit dem Sammelschuber verpasst hast, kein Problem! Bestelle das Heft direkt beim Egmont Ehapa Verlag, „MM-Sammlung 70 Jahre", Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart.
Gib deine Adresse bitte gut leserlich an und lege einen Fünfmarkschein bei (Kosten für Heft 42, Porto u. Verpackung). Die Zusendung kann bis zu sechs Wochen dauern. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht.
Österreich: Überweise öS 39,- auf das Konto bei der PSK, Kto.-Nr. 7455.940. Bei Verwendungszweck bitte „MM 42" angeben. Name und Adresse auf dem Beleg nicht vergessen.
Schweiz: Überweise sFr. 5.- auf das Postscheckkonto 80-7615-6 des Egmont Verlages, Kemptalstr. 56, CH-8308 Illnau.
Kennwort: Sammelschuber MM 42.

7 Jubiläums-Hefte mit heißen Informationen und den besten Micky Maus-Geschichten aus 70 Jahren!

Was auch immer es ist, etwas Gutes wird es bestimmt nicht sein.

Mir fällt gerade auf, dass der Bildschirm daneben auch die Hütte zeigt.

Stimmt, und der Stuhl des Roten Retters steht davor. Das kann nur bedeuten, dass er dort irgendwas beobachtet hat, bevor er aufgebrochen ist.

Und wenn dem so ist, dann ist er wahrscheinlich auch zur Hütte geflogen. Wir können daher vermuten, dass dort der Grund für sein geheimnisvolles Verschwinden zu finden ist.

Ich werde mir die Gegend mal ansehen. Bleib du vor den Bildschirmen!

Mach ich... ich bleibe und äuge.

Während dessen...

Und du bist ganz sicher, dass der Rote Retter für immer außer Gefecht ist?

Aber klar doch!

Tja, dann muss er wohl einen Zwillingsbruder haben, lieber Ratso.

Quatsch mit Soße, Zwetschge! Wenn da zwei von der Sorte rumflattern würden, das wüsste ich aber unter Garantie!

R-R-Ratso, da kommt was auf uns zugeflogen... s-sieht fast so aus wie d-d-der...

Teufel... **der Rote Retter!**

Willst du, dass ich ihn abknalle?

Nein! Geht lieber in Deckung, ich kümmere mich um ihn.

Dann nichts wie weg hier, Gregor!

Oh, hallo! Dürfte ich vielleicht wissen, wer Sie sind?

Das wüsste ich von Ihnen auch gerne, Herr...

...Rattke, Professor Ratso Rattke, Forscher, Wissenschaftler und Erfinder! Zur Zeit arbeite ich an einem geheimen Projekt... äußerst geheim, wenn ich so sagen darf.

Darauf würde ich wetten.

Aber da Sie so ein ausgesprochen ehrliches Gesicht haben, wäre ich ausnahmsweise bereit, Ihnen besagtes Projekt zu zeigen. Möchten Sie es sehen?

Genau deswegen bin ich ja hier.

Ausgezeichnet! Folgen Sie mir bitte...

Und verzeihen Sie, dass ich die Tür abschließe, aber heutzutage kann man nicht vorsichtig genug sein.

Da haben Sie Recht, Herr Professor.

KLICK!

So, warten Sie bitte einen Moment, ich muss nur noch rasch das Licht im Flur anmachen.

Sicher.

Fernsehen mit Happy End. Super RTL

GOLDENER SUPER-PINSEL

VERLIEHEN VON DEN ZUSCHAUERN AN DEN SUPERSTAR DES ZEICHENTRICKS

Wählt und gewinnt!

Welche Stars aus der Disney-Prime-Time sollen mit dem „Goldenen Super-Pinsel" ausgezeichnet werden? Macht mit, und gewinnt einen original Pentium-Computer mit dem neuen „Pen Partner". Damit könnt ihr die tollsten Disney-Helden und vieles mehr direkt am Computer malen. Entscheidet euch einfach für einen der oben abgebildeten Disney-Stars, und schickt euren Vorschlag an: Super RTL, Zuschauerredaktion „Super-Pinsel '98", Postfach 30 11 11, 50781 Köln.

Weitere Infos auch im Family-Text, Seite 188. Einsendeschluß ist der 31.01.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es entscheidet das Los.

Hehehe... von wegen Licht anmachen! Diesem Schnüffler werden gleich die Lichter ausgehen.

KLICK!

KLACK!

Hm, weshalb nur zeigt er mir freiwillig sein geheimes... huch, was ist denn das?

Wände mit Stacheln... und sie kommen immer näher!

Gnnngh! Schnell, was hätte wohl der Rote Retter in so einer Lage getan?

Aber ja, er hätte seinen **Laserstift** aus dem Kragen gezogen...

...und sich den Weg freigeschmolzen.

ZISCH!

KRRRRKS!

In letzter Sekunde! Doch jetzt bin ich mir erst recht sicher, dass des Rätsels Lösung hier zu finden ist.

Hm, sieht aus wie ein unterirdischer Silo... aber nicht wie ein Getreidesilo, sondern eher wie einer, aus dem Raketen abgeschossen werden.

Jedenfalls deuten diese Rußspuren auf große Hitze hin, wie sie beim Starten von Triebwerken entsteht.

Aber wo ist die Rakete bloß hingeflogen?

Der Abschusskanal endet auf dem Hügel, den der Rote Retter beobachtet hatte. Dann hat er vielleicht die Rakete gesehen.

Und da unten sind Zwerg Zwetschge und der Gefährliche Gregor wieder... sehr merkwürdig.

Ach so, sie fliegen fort! Wahrscheinlich weil sie glauben, ich wäre diesem falschen Professor in die Falle gegangen.

Tja, wie man sich doch irren kann...

Mist, Ratso hat's vermasselt! Der Rote Retter ist uns auf den Fersen!

Da mach dir mal keine Sorgen, den hänge ich doch mit links ab!

KLICK!

Ein Knopfdruck genügt und unser Hubschrauber wird zum **Düsenjet!**

VROMM!

Alle Wetter noch mal! Ich glaub, ich seh nicht recht!

RÖÖÖÖHR!

Gegen so ein Geschoss hab ich keine Chance, da hilft alles nichts.

Da fliege ich lieber zum Versteck zurück und versuche, sie weiter zu beobachten.

Ich hab alles in der Glotze gesehen, Micky... die sind dir durch die Lappen gegangen, stimmt's?

Aber nur fürs Erste, Goofy.

Sobald sie wieder über Entenhausen auftauchen, haben die Kameras sie im Blickfeld... und ich bin sicher, dass sie zurückkommen werden.

Da könnte Micky Recht haben, denn andernorts wird bereits Übles geplant...

Ich hatte ihn schon in der Falle, aber dann hat er es doch irgendwie geschafft, wieder zu türmen.

Hör auf zu schwafeln und fang ihn wieder ein, du Pfeife, sonst...

Nur die Ruhe, ich hab schon einen neuen Plan. Diesmal krieg ich ihn.

Aber beeil dich, hörst du?

Klar! Ich brauch bloß 24 Stunden, mehr nicht.

Ich garantiere euch, danach ist der Kerl erledigt... endgültig und für immer!

Und so, 24 Stunden später...

Du, Micky, komm mal schnell her! Da tut sich was ganz Komisches.

Was meinst du denn, Goofy?

Da, diese Maschine. Ich hab nur keine Ahnung, was das sein könnte.

Da bin ich auch überfragt.

Aber was soll's, ich werd mir das Teil mal aus der Nähe ansehen.

Hehehe, da kommt er angeschwirrt. Okay, Ratso, jetzt zeig uns mal, ob du's diesmal schaffst.

Interessant. Ein Propeller oder eine Turbine...

Wie bei einem riesigen Föhn oder Ventilator. Nur beantwortet das nicht die Frage, wozu das Ding gut ist.

Wart's ab, Sportsfreund, das wirst du gleich erfahren.

KLACK!

WRRRRRR!

WRRRRR!

PUUUUST!

RATTER!

Aaah! Jetzt weiß ich, was das ist... ein Windkanal... **Hilfe!**

KLONG!

Gratuliere, Kumpel! Den hast du sauber von den Socken geweht.

Und direkt hinein ins Körbchen, haha! Da kommt er **nie mehr raus.**

Sollte dies Mickys Ende sein? Und wo ist der echte Rote Retter und warum greift er nicht endlich einmal ein? Keine Angst, nächste Woche, im dritten und letzten Teil der Geschichte werden wir's euch verraten...

Walt Disney's MICKY MAUS

Schöne Bescherung

UND DAS JEDE WOCHE!

Gleich zwei Weihnachtsgeschenke in einem!

Jetzt gibt es den absoluten Super-Hit: das Micky Maus-Abo und die original Onkel Dagobert-Geldbörse. Dein Vorteil: jede Woche volle Ladung Spaß und jede Menge Platz für dein Taschengeld! Nicht verpassen!

Starke Comics!

SUPER EXTRAS!

Witze, Tips und Tricks!

LIMITIERT. JETZT ZUGREIFEN!

Jetzt bestellt heißt Geld gespart!

STREICH DER WOCHE

„Ich will meine MICKY MAUS pünktlich und portofrei!"

Ab die Post!

AM9847

Ja, ich möchte das Micky Maus Vorteils-Abonnement. Schicken Sie an unten angegebene Adresse die nächsten 52 Ausgaben des Micky Maus-Magazins sowie die original Onkel Dagobert-Geldbörse zum Vorteils-Preis von nur DM 3,-/ÖS 22.- je Heft /SFr 160,- (52 Ausgaben) inkl. Porto*. Das Abonnement verlängert sich automatisch bis auf Widerruf. Angebot nur solange Vorrat reicht (Auslandsabos auf Anfrage). Das Abo zahle ich zum Vorteils-Preis ☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich nach Erhalt der Rechnung.

Hefte und die Onkel Dagobert-Geldbörse an: SA 20

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

PLZ/Wohnort

Geburtsdatum

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Rechnung an: SA 10

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

PLZ/Wohnort

Vertrauensgarantie (nur für Deutschland): Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen ab Zugang beim Verlag schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Coupon gleich senden oder faxen an:

Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Fax: 0711/7252-392
Egmont Verlag, Wienerbergstraße 31-39, 1120 Wien, Fax: 01-815-6691
Abo Service, Postfach, 4105 Biel-Benken, Fax: 061-721-90-72 Das Dankeschön bekomme ich nach Bezahlung der Rechnung

Hits für Kids

Exclusiv

Barbie
14,95
01

01 Birthday - Barbie trägt ein schickes Geburtstagsparty-Kleid und hält im Arm eine Geschenkbox im passenden Design. Sensationell günstiger Sonderpreis. Nur im idee+spiel-Fachgeschäft! **14,95 DM**

02 Baby Born - Adventskalender.
In jedem Tages-Kästchen ist ein tolles Accessoire für Baby Born enthalten, z.B. Handschuhe, Halskette, Lätzchen, Schnuller, Stirnband u.s.w. Am 6. und am 24. Dezember gibt´s das ganz große Überraschungsgeschenk! 71,4 x 74,5 cm. Neuheit! (ohne Puppe)
Nur im idee+spiel-Fachgeschäft! **24,95 DM**

03 Inlineskater „Little Tigerfoot".
Mit PU Injected Wheels 90 A und 608 Z Kugellager, 3-Klettriemen-Verschluß und herausnehmbarem Innenschuh. Von Gr. 23/24 bis Gr. 29/30.
Nur im idee+spiel-Fachgeschäft! **49,95 DM**

04 ABC Stempel-Set mit 8 neuartigen Leuchtwachsern, 8 Wachsmalstiften, Buchstabenstempel, Stempelhalter und Stempelkissen. Ab 5 Jahren. Neuheit!
Nur im idee+spiel-Fachgeschäft! **19,95 DM**

05 R/C-Humvee „Ready to run".
Funkferngesteuerter Geländewagen, 24 cm. Dschungel-Design. Volle Fahr- und Lenkfunktionen.
Nur im idee+spiel-Fachgeschäft! **79,95 DM**

06 Porsche 911 Carrera (996). Limitierte Sonderserie Metallmodelle in der Originalfarbe „Indischrot". Beide Türen sowie Front- und Heckklappe zum Öffnen. In drei Maßstäben zum Spielen und Sammeln: 1:18, 24 cm, **DM 39,95**
1:24, 18 cm, **DM 16,95**
1:43, 10 cm, **DM 2,95*** (*nicht zu öffnen)

idee+spiel Fachgeschäfte®

Mit 1000 kompetenten Fachgeschäften der stärkste Verband in Deutschland! Das idee+spiel-Fachgeschäft in Deiner Nähe erfährst Du unter

Service-Telefon
0 51 21/51 11 11
Montag bis Freitag von 9-17 Uhr

oder im Internet
www.idee-und-spiel.de
www.eurotrain.de
www.autodrom.de

DER GROSSE idee+spiel-RATGEBER!
Jetzt gratis in den idee+spiel-Fachgeschäften!

GUTSCHEIN

Der weltweit einzigartige interaktive
idee+spiel-RATGEBER AUF CD-ROM
für den Home-Computer!
Vollversion mit PC-Game "Siedler von Catan", tollen Videos und Direktstart ins Internet.
Jetzt exclusiv im idee+spiel-Fachgeschäft!

nur 5,- COUPON

Zapp

Die tollsten Tipps für dich!

Flubber

Der zerstreute Professor Brainard (Robin Williams) hat nur eines im Kopf: Experimente! Der Erfolg: eine gigantische Explosion, bei der ihm fast das ganze Haus um die Ohren fliegt. Das Resultat: eine leuchtend grüne Masse, genannt Flubber. Die quicklebendige Gummimasse hat so einiges drauf. Sie bringt Autos und Menschen zum Fliegen. Und das ist erst der Anfang von einem riesigen Video-Spaß.

Flubber - eine grüne Masse macht die Welt verrückt!

ab 26.11.98 als Video

GRAND PRIX LEGENDS + RACING SIMULATION 2

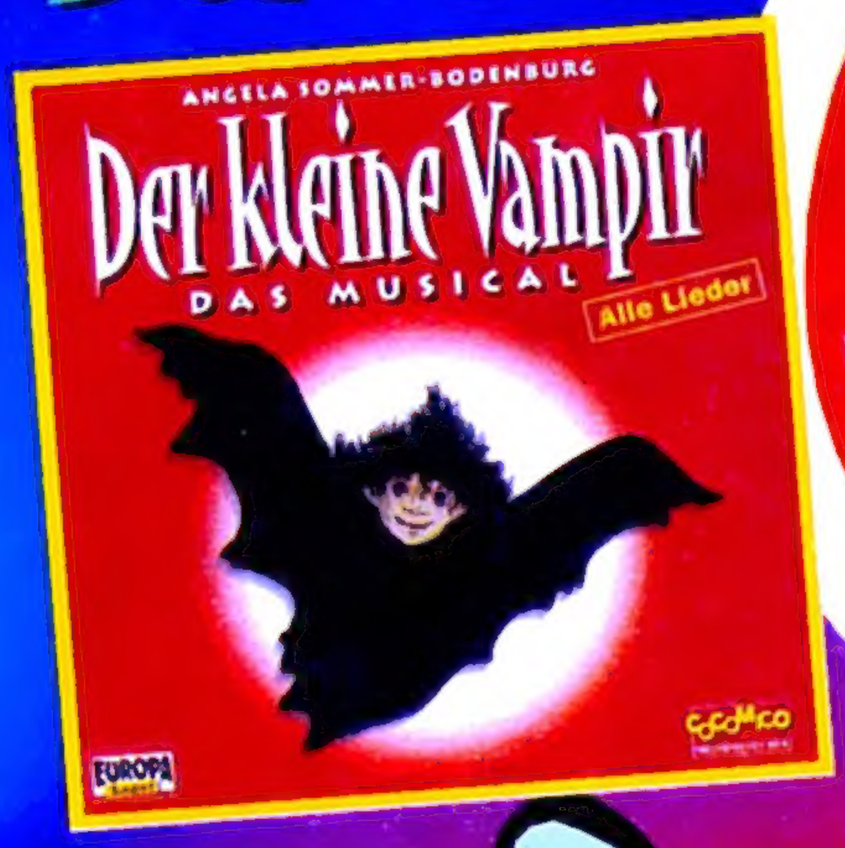
Mit gleich zwei brandneuen Formel 1-Spielen – den besten, die es je gegeben hat – kannst du Schumi & Co. auf dem PC zeigen, wer der wahre Weltmeister ist. Für „Racing Simulation 2" warten auf dich alle 17 aktuellen Grand Prix-Rennstrecken weltweit, 11 Teams und 22 Fahrer mit vielen Überraschungen. Mit „Grand Prix Legends" wirst du in die Rennsaison des Jahres 1967 zurückversetzt.

(h.z.)

Für PC

Zapp Spieletipps

Der kleine Vampir



Musik

Wer hätte das gedacht? Der kleine Vampir kann singen! Das Musical mit den verrückten Abenteuern des sympathischen kleinen Vampirs Rüdiger tourt noch bis Ende 1999 durch Deutschland. Passend dazu gibt es nun die Originalmusik auf CD und MC. Damit kannst du die Lieder des tollen Musicals auch zu Hause genießen.

„Unser Rüdiger ist wirklich völlig aus der Art geschlagen!"

Musical als CD und MC

Dreimal großer Disney-Trickfilm-Spaß

RTL Ab 21.11.98 immer samstags

In „Disneys große Pause" dreht sich alles um die Schüler der 6. Klasse: Vince, Mikey, Gretchen, T.J. und Gus. Sobald es zur Pause läutet, ist bei ihnen Action auf dem Schulhof angesagt.

10:45 Uhr

Die Serie „Disneys Dschungelbuch-Kids" erzählt aufregende und lustige Geschichten von den Tierkindern Shir Khan, Louie, Balu und ihren Freunden, die zusammen ihre ersten Erfahrungen im Dschungel machen.

Disney-TV

9:20 Uhr

8:30 Uhr

In „Neues aus Entenhausen" erlebt ihr mit Onkel Dagobert zahllose Abenteuer bei der Suche nach neuen Geld- und Goldquellen.

Täglich Flirt und Freunde
Fun Online
www.funonline.de

LACHPARADE

„Papa, darf ich heute noch Fußball gucken?" „Ja, aber nur eine Halbzeit!" - „Gut, dann nehm' ich die zweite!"
Sven aus Lübeck

HA R!

Der Lehrer fragt in der Schule den kleinen Max: „Wie heißen denn die drei Eisheiligen?" - „Dr. Oetker, Langnese und Schöller!"
Manuel aus Gloggnitz (Österreich)

Vor Gericht: „Angeklagter, mit was haben sie den Kläger beworfen?" **„Mit Tomaten."** „Und woher hat der dann die Beule am Kopf?" „Na ja, die Tomaten waren noch in der **Dose!"**
Wiebke aus Norden

Frage: Woraus trinkt Donald am liebsten?
Antwort: Aus einer Schnabeltasse!
Eric aus Wittenförden

16 Manta-Fahrer stehen vor dem Kino. Warum gehen sie nicht rein? Sie warten noch auf zwei andere, denn der Film ist erst ab 18.
Stefan aus Regensburg

Ein Mädchen bettelt den Rockstar an: „Ich gebe dir hundert Mark für eine einzige Locke von dir!" „Gib mir zweihundert, und du bekommst die ganze Perücke!"
Michael aus Bad Goisern (Österreich)

„Jens, wasch dir die Hände, bevor du in die Schule gehst!" - „Aber wieso denn? Ich melde mich ja doch nicht!"
Florian aus Berlin

Fragt Klaus seinen Vater: „Wo liegt eigentlich Amerika?" - „Das weiß ich doch nicht. Wenn deine Mutter aufräumt, findet man hinterher nichts mehr!"
Janina aus Weinheim

Spaß mit Donald

Ein Marsmännchen landet zufällig in einer Spielhalle. Als er an einen Automaten kommt, klingelt dieser wie wild und spuckt Geldstücke aus. „Armer Kerl!" sagt das Marsmännchen „mit einem solchen Husten gehörst du aber ins Bett!"
Leonie aus Oberhausen

Witz DER WOCHE

Der Vater versucht, seinem Sohn das Schwimmen beizubringen. Nach einer Viertelstunde sagt der Sohn: „Vati, hören wir jetzt auf?" Der Vater erstaunt: „Wieso? Macht es dir denn keinen Spaß mehr?" – „Doch, Spaß schon, aber ich habe keinen Durst mehr."

Diesen tollen Witz schickte uns Chris aus Moers. Als Dankeschön bekommt er ein tolles Disney Video.

Mitlachen lohnt sich!

EV-MM 4798/4

Das neue Video- und PC-Spiele-Magazin für Einsteiger ist da

ALLE TOPSPIELE !

SPIELE
TESTS
TIPPS
TRICKS

ALLE SYSTEME !

VIEL SPASS !

COMICS
RÄTSEL
EXTRAS
+ MEHR

ENDLICH DA!
Und speziell für dich!
Ab 12.11.98 im Handel

Maus Klick

SO MACHT SPIELEN EINFACH SPASS!

+ **SUPER EXTRA:**

mit CD-ROM-Vollversion
"Archibald Applebrooks Abenteuer"
plus verschiedene Demo-Spiele!

Impressum: © DISNEY ENTERPRISES, INC. 1998. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in **Deutschland** vom Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; Verantwortliche Redakteurin: S. Pohlmann; Redakteur: F. Buchmeier. Comicredaktion: J. Stahl, K. Strzyz; Anzeigenleitung: O. Hansen, Abo-Service: Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/ 72 52-235, Fax 0711/ 72 52-392, e-mail: service.direktvertrieb@ehapa.de; in der **Schweiz**: von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau, e-mail: sceak@sce.egmont.com; Anzeigenleitung Schweiz: A. Kratohwil, Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/ 726 94 44, Jahresabo-Preis sFr.150.-; in **Österreich** vom Egmont Verlag Ges.m.b.H, Wienerbergstr. 31-39, A-1120 Wien, e-mail: EgmontWien@osj.egmont.com; Anzeigenleitung: S. Beinhart, Abo-Service: Egmont Verlag Ges.m.b.H. Tel. 01/ 91 07 63 05, Fax 01/ 8 15 66 91

Druck: Maul Belser, Breslauer Str. 300, 90471 Nürnberg; Weiterverarbeitung: Buchbinderei-Großbetriebe Klemisch GmbH, Benzstr. 17, 70736 Fellbach.

Redaktionssitz: Egmont EHAPA Verlag: 0711/ 7971-508; e-mail: i.wagner@ehapa.de; Internet: www.ehapa.de

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

ADVENTS-KALENDER

Advent, Advent!
Wer den nicht kennt,
der hat 'ne Menge
Spaß verpennt!

Super-Comic: Die Bestie aus Bonga-Bunga

Jubiläums-Sammlung!

Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Presseladenhandel und Bahnhofsbuchhandel

PRESSE